

# GEORGE BURES MILLER IMBALANCE.6 (FROM THE SERIES SIMPLE EXPERIMENTS IN AERODYNAMICS), 1998

Pneumatik, Fernseher, elektronische Steuerung  
8 min.

Courtesy of George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

## ◀ GEORGE BURES MILLER IMBALANCE.1 (FROM THE SERIES SIMPLE EXPERIMENTS IN AERODYNAMICS), 1994

Metall, Holz, Polyesterfilm, elektronische Schaltung, Glühbirne,  
Draht, Kathodenstrahlröhrenbildschirm, Videoprojektor, Einkanal-Video  
6 min.

Courtesy of George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

### EINFACHE SPRACHE

George Bures Miller macht Installationen mit Ton und Bildern, die sich bewegen. Sie tragen den Titel *Imbalance* (Un-Gleichgewicht). Sie zeigen, wie die Schwerkraft und das Gleichgewicht auf die Menschen wirken. In der Version mit dem Namen *Imbalance.6* hängt ein Bildschirm an dünnen Seilen. Man sieht die Füße von Miller ganz gross. Sie springen immer wieder in die Luft. Es wirkt so, als ob sie den aufgehängten Bildschirm bewegen, wenn sie landen. Im nächsten Raum steht eine zweite Version mit dem Namen *Imbalance.1*. Dort sieht man ein Video, in dem eine Hand sanft winkt. Man sieht das Bild der Hand auch auf einer Leinwand, die daneben aufgestellt ist. Eine Glühbirne schwingt hin und her und wirft Schatten. So kann man sich nur schwer orientieren.

BITTE NICHT BERÜHREN

### D

Mit der Werkreihe der kinetischen, audiovisuellen *Imbalance*-Installationen erkundet Miller die medial vermittelte Wirkung von Schwerkraft und Gleichgewicht auf die Betrachter:innen. Die Version *Imbalance.6* besteht aus einem an dünnen Stahlseilen aufgehängten Monitor. Zu sehen sind Millers Füße in Nahaufnahme, die kontinuierlich in die Luft springen und beim Landen einen Impuls an den aufgehängten Bildschirm zu übertragen scheinen. Die im nächsten Raum präsentierte Version *Imbalance.1* zeigt das Video einer sanft winkenden Hand, deren Spiegelbild gleichzeitig auf der daneben platzierten Rückprojektionsleinwand erscheint. Ergänzt ist dieser manuelle Flügelschlag durch eine pendelnde Glühbirne, die mit ihrem Schattenwurf den umgebenden Raum auslotet und ein Gefühl der Desorientierung erzeugt.

BITTE NICHT BERÜHREN

### F

Avec la série des installations audiovisuelles cinétiques *Imbalance*, Miller explore l'effet, via les médias, de la gravité et de l'équilibre sur les personnes qui regardent. La version *Imbalance.6* se compose d'un moniteur suspendu à de fins câbles d'acier. On voit là les pieds de Miller en gros plan qui sautent continuellement en l'air et semblent transmettre une impulsion à l'écran lorsqu'ils retombent. La version *Imbalance.1*, présentée dans la salle suivante, montre la vidéo d'une main qui s'agite doucement et dont le reflet apparaît simultanément sur l'écran de rétroprojection placé à côté. Ce battement d'ailes manuel est complété par une ampoule qui se balance et sonde l'espace environnant avec son ombre portée, créant ainsi une sensation de désorientation.

MERCI DE NE PAS TOUCHER

### E

*Imbalance* is a series of kinetic, audiovisual installations, in which Miller explores the mediated impact of gravity and balance on viewers. *Imbalance.6* consists of a monitor suspended from thin steel cables. Displayed on the screen is a close-up of Miller's own feet, which are constantly jumping up in the air and on landing seem to magically transmit a jolt to the suspended monitor. A second work from the same series, which you can see in the next room, *Imbalance.1*, shows a video of a gently waving hand alongside its own mirror image projected onto the screen beside it. These flapping 'wings' are complemented by a swinging light bulb, whose shadow resembles a plumb line sounding out the surrounding space and generating a sense of disorientation.

PLEASE DO NOT TOUCH



# ◀◀ JANET CARDIFF TO TOUCH, 1993

Holztisch, Lichtsensoren, Glühbirnen und  
Audiosystem mit 18 Lautsprechern

TBA21 Thyssen-Bornemisza Art Contemporary Collection

## EINFACHE SPRACHE

Wenn man die Hände über dem Tisch bewegt, machen die Lautsprecher im Raum Klänge und Geräusche. Ein Liebes-Paar erzählt von Liebe und Leidenschaft. Andere Stimmen erzählen von spannenden Geheimnissen. Ausserdem hört man Geräusche, die man gut kennt. Zum Beispiel ein Auto, ein Telefon, einen Schuss oder Musik. Mit den Handbewegungen kann man eigene Geschichten schaffen. Bewegung und Hören werden miteinander verbunden.

KUNSTWERK ZUM MITMACHEN, BITTE DIE HÄNDE ÜBER DEM TISCH BEWEGEN

## D

Bewegt man die Hände über der Oberfläche eines alten Schreinertischs, ertönen verschiedene Klänge aus den im Raum verteilten Lautsprechern. Man hört ein Paar über ihre körperliche Leidenschaft sprechen, andere Stimmen enthüllen mysteriöse, traumartige Ereignisse, die an einen Thriller erinnern. Sie vermischen sich mit vertrauten Geräuschen: Ein quietschendes Auto, ein klingelndes Telefon, ein Messer, das geschärft wird, ein Schuss, Filmmusik oder eine Frau, die leise das Alphabet aufsagt. Mit orchestrierten Handbewegungen können die Besucher:innen ihre eigene Klangcollage zusammenstellen und vielgestaltige Handlungselemente zu einer Geschichte verweben.

INTERAKTIVE ARBEIT, BITTE DIE HÄNDE ÜBER DEM TISCH BEWEGEN

## F

L'action de passer les mains au-dessus d'une vieille table de menuisier déclenche une réponse sonore des haut-parleurs disposés dans la salle. Un couple nous partage son étreinte amoureuse tandis que d'autres voix révèlent des événements mystérieux et oniriques qui rappellent un thriller. Ces voix se mêlent aux sons familiers du crissement d'une voiture, d'un téléphone qui sonne, d'un couteau que l'on aiguise, d'un coup de feu, d'une musique de film, d'une femme qui récite doucement l'alphabet. Les mains des spectateur·trice·s orchestrent ce collage sonore, composant des contes éphémères et polyphoniques.

TRAVAIL INTERACTIF, PASSEZ VOS MAINS AU-DESSUS DE LA TABLE

## E

The action of passing your hands over the surface of an old carpenter's table elicits an aural response from audio speakers around the room. A couple impart their bodily passion while other voices disclose mysterious dream-like events reminiscent of a cinematic suspense thriller. These voices mingle among the familiar sounds of a car screeching, telephone ringing, a knife being sharpened, a gun shot, movie music, a woman softly reciting the alphabet. The viewers' hands orchestrate this collage, composing layered and provisional tales.

INTERACTIVE WORK, PASS YOUR HANDS OVER THE TABLE TO ACTIVATE THE SOUNDS

# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER DREAMS – TELEPHONE SERIES (IN A CONVENT + WALLET), 2008-10

Telefon, iPod  
5'12 min. & 4 min.

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

## EINFACHE SPRACHE

Theater und Film inspirieren Cardiff und Miller bei ihrer Arbeit. Bei *Telephone Series* (Telefon-Reihen) nutzen sie eine ganz kleine Bühne: ein altes Telefon. Man kann den Hörer abnehmen und hört die Stimme von Janet Cardiff. Sie erzählt, was sie geträumt hat. Sie spricht darüber, wie ihre Briefftasche gestohlen wurde. Oder sie erzählt von Erlebnissen in einem Kloster. Jeder stellt sich etwas anderes vor. So erlebt man etwas, das zwischen einem Traum und einer Geschichte liegt.

KUNSTWERK ZUM MITMACHEN

## D

Das Theatrale und das Filmische sind zentrale Referenzen im Werk von Cardiff und Miller. Sie schaffen komplexe, bühnenhafte Installationen oder sie entführen Besucher:innen in den Stadtraum oder in die Natur. Im Falle der *Telephone Series* nutzen sie die Intimität eines alten Schnurtelefons mit Wählscheibe, das zum Kopfkino einlädt. Janet Cardiff erzählt den Zuhörer:innen von ihren Träumen, in denen ihre Briefftasche gestohlen wird oder Überraschendes in einem Kloster passiert. Mit der eigenen Fantasie und persönlichen Assoziationen entsteht so ein neues Stück Realität zwischen Traum und Erzählung.

INTERAKTIVE ARBEIT

## F

Tout ce qui touche au théâtre et au cinéma constitue dans le travail de Cardiff et Miller une référence essentielle. Leurs installations scéniques sont complexes, d'autres œuvres emmènent les auditeur·trice·s dans l'espace urbain ou dans la nature. Dans les *Telephone Series*, c'est dans l'intimité d'un vieux téléphone filaire avec cadran qu'ils nous invitent à nous faire notre propre cinéma. Janet Cardiff nous raconte ses rêves, dans lesquels son portefeuille est volé ou des événements surprenants se déroulent dans un monastère. L'imagination et les associations personnelles du public génèrent ainsi un pan de réalité entre rêve et récit.

TRAVAIL INTERACTIF

## E

Theatre and film are key references for the artist duo Cardiff and Miller. Some of their works are complex, stage-like installations, while others transport listeners into a cityscape or the world of nature. The *Telephone Series* work with the intimacy of an old-style telephone with dial and the sound of Janet Cardiff's voice recounting a dream that includes an adventure in a monastery and the story of a stolen wallet. The listeners' own imagination and personal associations then generate an additional layer of reality that is neither dream nor narrative but something in between.

INTERACTIVE WORK



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER ROAD TRIP, 2004

Computergesteuerter Diaprojektor, Sound  
15 min. (Loop)

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

## EINFACHE SPRACHE

Bei *Road Trip* (Reise mit dem Auto) hört man, wie sich Cardiff und Miller unterhalten. Sie reden über alte Dia-Bilder, die Landschaften zeigen. Die Fotos machte Millers Grossvater während einer grossen Reise. Er fuhr von Kanada bis nach New York. Dort wollte er zu einem Arzt, weil er sehr krank war. Man sieht die Fotos auf einer Leinwand. Dazu hört man die Stimmen von Cardiff und Miller. So erfährt man mehr über die Reise des Grossvaters und über die Geheimnisse hinter den Bildern.

BITTE NICHT BERÜHREN

## D

Bei *Road Trip* werden die Besucher:innen Teil eines persönlichen Gesprächs zwischen Cardiff und Miller. Sie unterhalten sich über eine Reihe alter Dias aus den 1950er-Jahren, die vor allem leere Landschaften zeigen. Die Aufnahmen stammen von Millers Grossvater: Sie entstanden während einer Reise durch Kanada bis nach New York, wo er einen Arzt wegen seiner Krebserkrankung aufsuchte. Die Fotos werden auf einer Leinwand präsentiert, im Hintergrund hört man die Stimmen von Cardiff und Miller. Gemeinsam mit ihnen kann man die Route seiner längst vergangenen Fahrt rekonstruieren und die Geheimnisse hinter den Motiven ergründen.

BITTE NICHT BERÜHREN

## F

*Road Trip* invite les visiteur-se-s à suivre une conversation très personnelle entre Cardiff et Miller, au cours de laquelle les artistes tentent d'élucider l'histoire d'une série de diapositives des années 50 qui représentent principalement des paysages vides. Elles ont été prises par le grand-père de Miller, atteint d'un cancer, lorsqu'il a traversé le Canada jusqu'à New York pour y consulter un médecin. Les images sont projetées sur un écran tandis qu'on entend les voix de Cardiff et Miller en arrière-plan. Alors que les artistes tentent de percer les secrets dissimulés derrière les photographies, le public reconstitue avec eux l'itinéraire de ce voyage depuis longtemps oublié.

MERCI DE NE PAS TOUCHER

## E

*Road Trip* invites visitors to eavesdrop on a very personal dialogue between Cardiff and Miller as the artists try to unravel the story behind a set of slides they found from the late '50s, mostly of empty landscapes. They were taken by Miller's grandfather, who was on a very long journey, traversing Canada and the US from British Columbia to New York to see a cancer specialist. The images are projected onto a screen with the voices of Cardiff and Miller in the background. Together with them, viewers can reconstruct the route of this long-forgotten trip as the artists try to discover the mystery behind the images.

PLEASE DO NOT TOUCH

# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

## THE CABINET OF CURIOUSNESS, 2010

Katalogschrank mit Lautsprechern und Sound

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York, Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

### EINFACHE SPRACHE

Das *Cabinet of Curiousness* (Kammer der Neugier) ist ein besonderer Ort, in dem Klänge aufbewahrt werden. Cardiff und Miller liessen sich von sogenannten Wunder-Kammern inspirieren. In diesen Wunder-Kammern wurden vor langer Zeit ganz verschiedene Dinge gemeinsam gezeigt. Im Schrank wurden früher viele Karten mit Informationen aufbewahrt. Er hat nun eine neue Aufgabe: Er erzeugt geheimnisvolle Geräusche, Musik und gesprochenen Text. Die Besucher und Besucherinnen können den Inhalt der Schubladen entdecken. Der Schrank macht neugierig: Was bedeuten Objekte, Töne und die Zeit für uns? Heute erhalten wir ständig Informationen. Welche Informationen sind wichtig für uns?

KUNSTWERK ZUM MITMACHEN

### D

Das *Cabinet of Curiousness* ist eine Wunderkammer von Klängen. Als Inspiration dienten Cardiff und Miller Raritätenkabinette der Renaissance oder des Barocks, in denen Objekte verschiedenster Herkunft und Bestimmung gemeinsam präsentiert wurden. Nicht nur das Konzept ist antik, auch das Möbelstück ist veraltet: Der Katalogschrank, der einst als Aufbewahrungsort von katalogisierten Daten diente, hat heute keinen Nutzen mehr. Als Hüter geheimnisvoller Geräusche, Musiksequenzen und gesprochener Textpassagen erhält er neue Bedeutung. Die Besucher:innen können den Inhalt der Schubladen entdecken und die Klänge als DJ miteinander kombinieren oder in einer dramaturgischen Folge erklingen lassen. Das Kabinett stellt nicht nur die Frage nach unserem heutigen Verhältnis zu Objekten, Klang und Zeit, sondern auch, was wir in einer Zeit ununterbrochener Informationsströme als beachtens- und erhaltenswert erachten.

INTERAKTIVE ARBEIT

### F

Le *Cabinet of Curiousness* est un cabinet de curiosités sonores. Cardiff et Miller se sont inspiré-e-s de ces cabinets de la Renaissance ou de l'époque baroque, dans lesquels étaient rassemblées toutes sortes d'objets, d'origine et d'utilisation très diverses. Le concept est ancien, mais le meuble également: le casier, qui servait jadis à ranger les données cataloguées, ne sert plus aujourd'hui. En tant que gardien de bruits mystérieux, de séquences musicales et de textes parlés, il acquiert ici une nouvelle signification. Les visiteur-se-s peuvent découvrir le contenu des tiroirs et combiner les sons, tel un DJ, ou les faire résonner dans une séquence dramaturgique. Le cabinet interroge non seulement notre rapport actuel aux objets, au son et au temps, mais aussi à ce que nous considérons comme digne d'attention et de conservation dans une époque où le flux d'informations est ininterrompu.

TRAVAIL INTERACTIF

### E

The *Cabinet of Curiousness* is a *Wunderkammer* of sounds. Cardiff and Miller were inspired by Renaissance and Baroque cabinets of curiosities full of miscellaneous objects both rare and strange. If the concept is antiquated, so too is the cabinet, which is an old oak card catalogue. Long since decommissioned, here it acquires new meaning as a repository of mysterious sounds, music sequences and spoken texts. After discovering the audio content of each drawer, visitors can slip into the role of DJ by combining the sounds or playing them in a certain sequence. The cabinet thus probes our relationship with objects, sound and time. Another key question it raises, in this age of 24/7 information streaming, is that of what is really worth heeding and preserving.

INTERACTIVE WORK



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

## OPERA FOR A SMALL ROOM, 2005

Mixed-Media-Installation mit Ton, Schallplattenspielern, Schallplatten und synchronisiertem Licht  
20 min. (Loop)

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

### EINFACHE SPRACHE

Gebrauchte Dinge haben oft einen besonderen Zauber. Die Spuren an ihnen erzählen Geschichten über das Leben ihrer Besitzer und Besitzerinnen. Cardiff und Miller fanden in einem Laden viele alte Schallplatten mit Opern. Sie suchten nach dem Menschen, dessen Name auf den Platten stand. Im Telefon-Buch fanden sie einen Mann mit diesem Namen. Er lebte in einer kleinen Stadt in Kanada. Sie haben ihn aber nicht angerufen. Das Künstler-Paar verwendete die Hinweise auf den Platten. Sie schufen einen Raum, in dem dieser Mann leben könnte. Licht blinkt, Geräusche sind zu hören, der Platten-Spieler spielt Musik und stoppt automatisch. *Opera for a Small Room* (Oper für einen kleinen Raum) erzählt eine Geschichte, die wie ein Traum ist. Man kann den Mann, dem die Platten gehörten, fast spüren.

BITTE NICHT BERÜHREN

### D

Gebrauchte Gegenstände tragen oft einen eigenen Zauber in sich. Ihre Nutzungsspuren geben verschlüsselte Hinweise auf die Lebensgeschichte und Träume ihrer Vorbesitzer:innen. Mit dem Trödel-laden-Fund von zahlreichen Operschallplatten begann für Cardiff und Miller die Suche nach dem Menschen, dessen Name darauf vermerkt war: R. Dennehy. Der Telefonbucheintrag von Royal Dennehy deutete auf einen Mann hin, wohnhaft in einer provinziellen Kleinstadt in British Columbia. Statt diesen zu kontaktieren, nutzte das Künstlerpaar die ihrem Fund eingeschriebenen Spuren, um auf 12m<sup>2</sup> das Bild eines Einsiedlers zu zeichnen, der in der Abgeschiedenheit seiner Liebe für Opernarien nachgeht. Durch das Spiel aus pulsierenden Lichteffekten, Geräuschen und dem automatischen Starten und Stoppen der Plattenspieler erzählt *Opera for a Small Room* eine traumartige Handlung in verschiedenen Akten und macht Dennehys unsichtbare Präsenz im Raum spürbar.

BITTE NICHT BERÜHREN

### F

Les objets usagés portent souvent en eux une magie qui leur est propre. Leurs traces d'utilisation donnent des indices sur l'histoire, la vie et les rêves de leurs ancien-ne-s propriétaires. Après avoir trouvé de nombreux disques d'opéra dans un magasin de bric-à-brac, Cardiff et Miller se sont lancé-e-s à la recherche de la personne dont le nom était inscrit dessus: R. Dennehy. La mention dans l'annuaire téléphonique de Royal Dennehy indiquait qu'il s'agissait d'un homme résidant dans une petite ville de province en Colombie-Britannique. Mais au lieu de contacter la personne, les deux artistes ont utilisé les traces inscrites dans leur découverte pour dessiner sur 12m<sup>2</sup> l'image d'un ermite s'adonnant dans la solitude à son amour de l'opéra. Par un jeu d'effets lumineux pulsés, de bruits, de démarrage et arrêt automatiques des platines, *Opera for a Small Room* raconte une intrigue onirique en plusieurs actes et rend saisissable dans l'espace la présence invisible de Dennehy.

MERCI DE NE PAS TOUCHER

### E

There is often something magical about used objects. Their signs of wear and tear can be read as coded references to the biographies and dreams of their previous owners. After discovering a cache of old opera records in a junk shop, Cardiff and Miller set off in search of the person whose name they bore: R. Dennehy. The telephone directory pointed them in the direction of one Royal Dennehy, who lived in a small provincial town in British Columbia. Instead of contacting him, however, the artist duo used the clues inscribed in the records to construct a 12-square-metre room and with it the picture of a recluse indulging his passion for opera arias. With its play of pulsating light effects and noises, including the automatic starting and stopping of the record player, *Opera for a Small Room* generates a dream-like story in various acts that makes Dennehy himself an invisible but felt presence.

PLEASE DO NOT TOUCH

Konstruktion | Construction: Kyle Miller,  
Carlo Crovato, Robyn Moody

Roadkill Crow Song  
Komposition, Stimme | Composition, voice:  
George Bures Miller

Gitarre, Schlagzeug, Abmischung | Guitar,  
drums, mixing: Titus Maderlechner  
Bassgitarre, Orgel, Orchestrierung | Bass  
guitar, organ, orchestration: Tilman Ritter



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

## THE INSTRUMENT OF TROUBLED DREAMS, 2018

Interaktive Audioinstallation mit Ambisonic-Sound

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York, Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco  
Artwork originally commissioned by Oude Kerk, Amsterdam, NL

### EINFACHE SPRACHE

In den Arbeiten von Janet Cardiff und George Bures Miller ist Klang sehr wichtig. Er soll Erinnerungen wecken und uns zum Nachdenken bringen. Cardiff und Miller machen die Töne oft selbst. Meistens bestimmt das Künstler-Paar, wann und wo man die Töne hört. Beim *Instrument of Troubled Dreams* (Instrument der Albträume) ist das anders. Man kann selbst auf dem alten Tasten-Instrument spielen. Cardiff und Miller haben alle 72 Tasten programmiert, um Musik, Gesang oder verschiedene Geräusche abzuspielen. Zum Beispiel Regen-Tropfen, eine Orgel, Hunde-Gebell und Schüsse. Man kann seiner Fantasie freien Lauf lassen und die Musik zu einem schönen oder unheimlichen Film zusammenstellen.

KUNSTWERK ZUM MITMACHEN

### D

Der Klang spielt bei vielen Werken von Janet Cardiff und George Bures Miller die wichtigste Rolle, um Assoziationsräume zu erschaffen und längst vergessene Erinnerungen hervorzurufen. Oft produzieren sie den Sound in aufwendiger Weise selbst, um diesen schliesslich minutiös in Raum und Zeit zu inszenieren. Das *Instrument of Troubled Dreams* lädt die Besuchenden ein, selbst aktiv zu werden. Es handelt sich um ein Mellotron aus den 1960er Jahren. Als analoge Urform eines Samplers konnten dessen Magnetbänder mit Klängen bespielt und diese polyfon abgespielt werden. Jede der 72 Tasten wurde von Cardiff und Miller so programmiert, dass diese eine musikalische Sequenz, eine Gesangsspur oder unterschiedliche Soundeffekte wiedergibt. Das Werk wurde ursprünglich für das Museum Oude Kerk in Amsterdam produziert. Die Geräusche hängen so mit Szenarien von überfluteten Kanälen, einem steigenden Meeresspiegel oder der Massenflucht von Stadtbewohner:innen zusammen. Vom Regenprasseln über Orgelspiel bis hin zum Hundegebell oder Schusswechsel kann der Fantasie freien Lauf gelassen werden, um den Soundtrack eines (alb-)traumhaften Films zu komponieren.

INTERAKTIVE ARBEIT

### F

Dans de nombreuses œuvres de Janet Cardiff et George Bures Miller, le son joue un rôle majeur : il crée des espaces d'association et évoque des souvenirs oubliés depuis longtemps. Souvent, eux-mêmes produisent le son de manière complexe, pour finalement le mettre minutieusement en scène dans l'espace et le temps. Dans le cas d'*Instrument of Troubled Dreams*, ce sont les visiteurs qui doivent interagir avec ce mellotron des années 1960. Il s'agit de l'ancêtre analogique d'un sampler, dont les bandes magnétiques pouvaient être enregistrées avec des sons et jouées de manière polyphonique. Chacune des 72 touches a été programmée par Cardiff et Miller pour reproduire une séquence musicale, une piste de chant ou différents effets sonores. L'œuvre a été produite à l'origine pour le musée Oude Kerk d'Amsterdam. Les bruits sont ainsi liés à des histoires de canaux inondés, d'élévation du niveau de la mer ou d'exode massif de citoyen·e·s. Du clapotis de la pluie au son de l'orgue, en passant par les aboiements d'un chien ou une fusillade, il est possible de laisser libre cours à son imagination et de composer ainsi la bande-son d'un film qui serait comme un (mauvais) rêve.

TRAVAIL INTERACTIF

### E

The lead role in many of Cardiff and Miller's works is that played by sound, which they use to model associative spaces and evoke long-forgotten memories. The aural soundtracks, which they often go to great lengths to produce, are meticulously staged in both time and space. *The Instrument of Troubled Dreams* invites visitors to become active themselves. It is based on a 1960s Mellotron, an analogue precursor of a sampler for the polyphonic mixing of sound recordings on magnetic tape. Cardiff and Miller programmed each of its 72 keys to play a particular musical sequence, vocal track or sound effect. This work was originally produced for the museum Oude Kerk in Amsterdam. The narrative centres on ideas of canals flooding, sea levels rising and the mass exodus of city dwellers. Through the surround sound, controlled by the audience, the imagination can thus roam freely from raindrops on a roof to organ music to a dog barking or to the exchange of gunfire, gradually composing the soundtrack of a dream-like – or nightmarish – film.

INTERACTIVE WORK

Alle Aufnahmen, Bearbeitung und Abmischung | All recording, editing and mixing: Janet Cardiff & George Bures Miller (sofern nicht anders angegeben | unless otherwise stated)

Zusätzliche Abmischung | Additional mixing: Titus Maderlechner  
Mellotron-Replik | Mellotron replica: Maryke Simmonds, Cody Clyburn und Jason Thomas

Farbe | Paint: Cody Clyburn  
Produktionsmanagement | Production management: Zev Tiefenbach



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

## SAD WALTZ AND THE DANCER WHO COULDN'T DANCE, 2015

Mixed-Media-Installation mit Holztisch, Marionetten, Robotertechnik, Tonmaterial und Licht  
4 min. (Loop)

Lehmbruck Museum, Duisburg

### EINFACHE SPRACHE

In *Sad Waltz and the Dancer Who Couldn't Dance* (Trauriger Walzer und die Tänzerin, die nicht tanzen konnte) nutzen zwei Puppen einen alten Schreib-Tisch als Bühne. Wenn man einen Knopf drückt, beginnt der Pianist, auf einem kleinen Klavier zu spielen. Die zweite Marionette tanzt zu einem traurigen Walzer. Sie wird von Roboter-Technik gesteuert. Ihre Bewegungen sind ungeschickt und nicht schön. Man hat Mitgefühl mit der leblosen Figur, die einem Menschen gleicht. Sie erinnert uns daran, dass heute überall Maschinen sind, die vieles bestimmen.

BITTE DEN KNOPF DRÜCKEN UND KUNSTWERK NICHT ANFASSEN

### D

*Sad Waltz and the Dancer Who Couldn't Dance* entstand aus der grossformatigen Installation *The Marionette Maker* (2014): Ein Wohnwagen, in dem zahlreiche Marionetten rund um eine täuschend echte Kopie der schlafenden Janet Cardiff ihr Unwesen treiben. Losgelöst von einer narrativen Umgebung dient den zwei Puppen hier ein alter Schreibtisch als Bühne. Auf Knopfdruck startet der Pianist sein Spiel auf einem kleinen Konzertflügel und die zweite Marionette fängt an, zu den Klängen des *Traurigen Walzers* des armenisch-sowjetischen Komponisten Edward Mirsoján zu tanzen. Sie ist einer robotischen Apparatur ausgeliefert, ihre Bewegungen sind ruckartig und un gelenk. Schnell entwickelt sich Mitgefühl für die Unzulänglichkeiten der menschenähnlichen und doch völlig leblosen Figur. Mit ihr stellt sich nicht nur die Frage nach der Allgegenwärtigkeit der Maschine, sondern auch nach dem Unvermögen, aus automatisiert gesteuerten Kreisläufen auszubrechen.

BITTE DEN KNOPF DRÜCKEN UND DAS KUNSTWERK NICHT BERÜHREN

### F

*Sad Waltz and the Dancer Who Couldn't Dance* est issu de l'installation grand format *The Marionette Maker* (2014), une caravane dans laquelle de nombreuses marionnettes s'agitent autour d'une copie de Janet Cardiff dormant. Sorties d'un contexte narratif, les deux marionnettes ont ici pour scène un vieux bureau. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour que le pianiste commence à jouer sur un petit piano à queue et que la deuxième marionnette se mette à danser au son de la *Valse triste* du compositeur arméno-soviétique Edward Mirsoján. La figurine étant à la merci d'un appareillage robotique, ses mouvements sont saccadés et maladroits. On éprouve rapidement de la compassion pour les imperfections de ce personnage à l'apparence humaine et pourtant totalement inanimé. Se pose ici la question de l'omniprésence de la machine, mais aussi celle de l'incapacité à sortir des circuits automatisés.

APPUYEZ SUR LE BOUTON, MERCI DE NE PAS TOUCHER L'ŒUVRE

### E

*Sad Waltz and the Dancer Who Couldn't Dance* is an offshoot of the large-format installation *The Marionette Maker* (2014): a caravan in which numerous puppets cavort around a deceptively realistic effigy of a slumbering Janet Cardiff. Detached from all narrative context, the two puppets in this work perform on top of an old desk. At the push of a button, a pianist at a concert grand begins playing *Sad Waltz* by the Armenian-Soviet composer Edward Mirsoján, whereupon the second marionette begins dancing. Being wholly at the mercy of a robotic apparatus, however, its movements are stiff and jerky. Viewers soon feel sorry for this hapless, quasi-human figure, which although animated is entirely bereft of life. And with pity comes unease at the omnipresence of machines and the futility of trying to break out of fully automated circuits.

PLEASE PRESS THE BUTTON AND DO NOT TOUCH THE ARTWORK

*Sad Waltz*  
Komposition | Composition:  
Edward Mirsoján  
Pianist: Arjen Seinen

Produktionsassistenz | Production  
assistants: Robyn Moody,  
Maryke Simmonds

Produktionskoordinator | Production  
coordinator: Zev Tiefenbach



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER ESCAPE ROOM, 2021

Interaktive Multimedia-Installation mit Bewegungssensoren,  
Licht, Geräuschen und handgefertigten Modellen

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

## EINFACHE SPRACHE

Durch die Tür betritt man den *Escape Room* (Flucht-Raum). Man ist nun in einer merkwürdigen und fast unwirklichen Welt. Der Raum sieht aus wie das Arbeits-Zimmer von Cardiff und Miller. Tische, Zeichnungen und viele andere Dinge befinden sich darin. Modelle von Hochhäusern oder Fabriken wirken verlassen. Die Stimmung ist düster, wie in einem Film über das Ende der Welt. Man kann den Raum wie bei einem Computer-Spiel erkunden. Wenn man sich bewegt, entstehen Lichter und Töne. Alles wird lebendig. Das Künstler-Paar erzählt Teile von Geschichten, die Hinweise sein können. *Escape Room* entstand während der Corona-Zeit. Die Arbeit erinnert uns an die Zeit, in der wir niemanden treffen konnten. Wenn man den Raum verlässt, fühlt es sich an, als ob man aus einem Traum aufwacht.

BITTE DURCH DEN RAUM GEHEN UND NICHTS ANFASSEN

## D

Mit der Tür des *Escape Rooms* öffnet sich den Besucher:innen ein wunderlicher, fast surrealer Kosmos. Arbeitstische mit Werkzeugen, Skizzen und allerlei andere Materialien deuten darauf hin, dass es sich um das Atelier von Cardiff und Miller handelt. Detailreich ausgearbeitete Dioramen zeichnen eine gespenstische Welt. Ob Kathedrale, futuristisches Hochhaus, Fabrik oder Hafenviertel – jede Szenerie scheint auf unheimliche Weise verlassen worden zu sein und hinterlässt den Eindruck dystopischer Endzeitstimmung. Wie die analoge Form eines Computerspiels kann der Raum durchwandert und entdeckt werden. Mit der Bewegung werden Lichteffekte und Tonspuren ausgelöst, die das Umfeld zum Leben erwecken. Fragmentarische Erzählungen der Künstler:innen geben kryptische Hinweise, ausgewählte Literaturbände verweisen auf mögliche Inspirationsquellen. *Escape Room* ist während der Corona-Pandemie entstanden und macht die gesellschaftliche Erfahrung von Isolation und Einsamkeit spürbar. Das Verlassen des Raumes gleicht dem Erwachen aus einem Traum – ähnlich wie unsere Erfahrungen im Lockdown erscheinen die Erinnerungen an das Erlebte bald verschleiert und unwirklich.

INTERAKTIVE ARBEIT MIT BEWEGUNGSSENSOREN, BITTE DIE OBJEKTE NICHT BERÜHREN

## F

En franchissant la porte de l'*Escape Room*, les visiteur·se·s découvrent un univers étrange, presque surréel. Des tables de travail avec des outils, des croquis et toutes sortes de matériaux indiquent qu'il s'agit de l'atelier de Cardiff et Miller. Des dioramas conçus avec force détails dessinent un monde fantomatique. Cathédrale, gratte-ciel futuriste, usine ou quartier portuaire – chaque décor semble avoir été abandonné de manière inquiétante dans une ambiance de fin du monde dystopique. Comme la forme analogique d'un jeu vidéo, l'espace peut être arpenté. Le mouvement déclenche des effets de lumière et des bandes sonores qui donnent vie à l'environnement. Les récits fragmentaires des artistes donnent des indications cryptiques et un choix d'ouvrages littéraires renvoie à des sources d'inspiration possibles. *Escape Room* a été créé pendant la pandémie de Covid-19 et rend saisissable l'expérience sociale de l'isolement et de la solitude. Quitter la salle revient à sortir d'un rêve – comme ce que nous avons connu pendant le confinement, les souvenirs vécus ne tardent pas à apparaître voilés et irréels.

INSTALLATION INTERACTIVE AVEC CAPTEURS, MERCI DE NE PAS TOUCHER LES OBJETS

## E

The door to the *Escape Room* opens to reveal a wondrous, almost surreal cosmos. The tables laden with tools, sketches and materials of all kinds suggest that this could be Cardiff and Miller's studio. The lavishly detailed dioramas are unsettling. Every scene, whether it is a cathedral, a futuristic skyscraper, a factory or a port, seems eerily deserted, evoking a mood of apocalyptic gloom. The *Escape Room* can be entered and experienced at first hand, like an analogue computer game. Entering it, triggers light effects and sound tracks, which bring it to life. The artists' own narrative fragments provide cryptic clues to absorb the narrative, while the selected works of literature point to possible sources of inspiration. *Escape Room* was created during the Covid-19 pandemic and is a powerful reminder of what social isolation and loneliness felt like. Leaving it is like awaking from a dream. Soon our memories of it become clouded and unreal, just as our experience of lockdown has done.

INTERACTIVE INSTALLATION WITH PROXIMITY SENSORS, PLEASE DO NOT TOUCH THE OBJECTS

Projektmanagement |  
Project management: Zev Tiefenbach  
Ermutigung via Skype | Skype  
encouragement: Carlo Crovato  
Bidule-Programmierhilfe | Bidule  
programming assistance: Glenn C. Newell  
Unterstützung Recherche und Produktion  
| Research Development and Production  
support: Robyn Moody  
Produktionsassistenz | Production  
assistants: Molly March,  
Maryke Simmonds, Jamie Oosterhuis

Ton | Sound:  
Sprecher Fiktive Sprache | Voice Fictitious  
language: Titus Maderlechner  
Alle Gesangs- und Soundeffekt-  
Aufnahmen | All vocals and SFX recordings:  
Janet Cardiff & George Bures Miller  
Musik | Music:  
*Preghiera* (1880)  
Musik | Music: Francesco Paolo Tosti  
Text | Words: Giuseppe Giusti  
Interpret | Interpreter: Alesandro Moreschi  
(1902)

*Cantus Curatio VI Movement 5*  
Komposition | Composition:  
Da Jeong Choi  
Interpret | Interpreter: James Yoo

*Mud Castle Drum*  
Bass & Synth: Titus Maderlechner  
Komposition und Interpretation aller  
anderen Musikstücke | Composer and  
interpreter of all other music tracks:  
George Bures Miller

Licht | Light: Mud Castle Nightclub Lights  
Programmierung | Programming:  
Titus Maderlechner  
Software: Plogue Bidule, Harpex B,  
Enttec D-Pro



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER ▶ EXPERIMENT IN F# MINOR, 2013

Interaktive Mixed-Media-Installation mit Ton und Lautsprechern

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York, Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

## EINFACHE SPRACHE

Für die Installation *Experiment in F# Minor* (Experiment in Fis-Moll) haben Cardiff und Miller einen grossen Tisch aufgestellt. Auf dem Tisch befinden sich Lautsprecher in verschiedenen Formen und Grössen. Wenn jemand den Raum betritt, wird die Installation lebendig. Am Rand des Tisches sind Licht-Sensoren angebracht. Die Sensoren reagieren auf den Schatten der Besucher und Besucherinnen. Sie schalten bestimmte Lautsprecher an. Welcher Lautsprecher angeschaltet wird, hängt davon ab, wo und wie schnell sich jemand bewegt. Es entstehen verschiedene Töne. Wenn sich mehr Menschen in der Installation bewegen, werden sie lauter und geraten durcheinander. Wenn der Raum wieder leer ist, wird der Tisch wieder still.

KUNSTWERK MIT LICHT-SENSOREN ZUM MITMACHEN, BITTE DIE LAUTSPRECHER NICHT BERÜHREN

## D

Für *Experiment in F# Minor* installierten Cardiff und Miller 72 Lautsprecher verschiedenster Form und Grösse auf einem ausladenden Tisch. Sobald eine Person den umgebenden Raum betritt und sich der Installation nähert, erwacht diese aus ihrem Schlaf. Mittels Lichtsensoren am Rande des Tisches aktiviert der Schatten der Besucher:innen ausgewählte Lautsprecher. Je nach Position oder Bewegungsgeschwindigkeit erklingen verschiedene Geräusche. Von der E-Gitarre oder dem Schlagzeug bis zum Klavier oder einer menschlichen Stimme, von Klassik bis Rock, entsteht eine individuelle Komposition in fis-Moll. Je mehr Menschen interagieren, desto lauter und unübersichtlicher wird das Arrangement, bis der Tisch nach Verlassen des Raumes wieder verstummt.

INTERAKTIVE ARBEIT MIT LICHTSENSOREN, BITTE DIE LAUTSPRECHER NICHT BERÜHREN

## F

Pour *Experiment in F# Minor*, Cardiff et Miller ont installé sur une grande table 72 haut-parleurs de formes et de tailles différentes. Dès qu'une personne pénètre dans l'espace et s'approche de l'installation, celle-ci sort de son sommeil. Grâce à des capteurs placés au bord de la table, l'ombre des visiteur-se-s active tel ou tel haut-parleur. Les sons émis dépendent de la position et de la vitesse de déplacement. Guitare électrique, batterie, piano ou voix humaine, du classique au rock – de cette manière se crée une composition individuelle en fa dièse mineur. Plus il y a de personnes qui interagissent, plus l'arrangement devient bruyant et confus. Puis une fois que l'on a quitté la salle, la table se tait à nouveau.

TRAVAIL INTERACTIF AVEC CAPTEURS DE LUMIÈRE, MERCI DE NE PAS TOUCHER LES HAUT-PARLEURS

## E

For their *Experiment in F# Minor* Cardiff and Miller mounted 72 loudspeakers of various shapes and sizes on an expansive table-top. All that is needed to rouse the installation from its slumbers is for someone to enter the space and approach the table. The shadows cast by the person's movements activate the light sensors on the edge of the table, triggering selected loudspeakers. The sounds heard will vary depending on the person's position and speed. From an electric guitar or drum kit to a piano or human voice, from classical music to rock – each composition is unique, although they are all in F-sharp minor. The more people interact, the louder and more chaotic the arrangement becomes. Only when everyone has left does the table fall silent again.

INTERACTIVE ARTWORK WITH LIGHT SENSORS, PLEASE DO NOT TOUCH THE LOUDSPEAKERS

Musiker:innen | Musicians: Rob McDonagh,  
Rhiannon Schmitt, Anni Lawrence, Rod  
McDonald, Kyle Miller, Rudi Strauss,  
George Bures Miller, Janet Cardiff

Assistenz Konstruktion | Construction  
Assistants: Eric Fagervik, Robyn Moody  
Tonmeister | Sound Editor:  
Titus Maderlechner

Produktionskoordinator |  
Production Coordinator: Zev Tiefenbach



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

## THE KILLING MACHINE, 2007

Mixed-Media-Installation mit Ton, Pneumatik, Robotertechnik, Zahnarztstuhl, elektrischer Gitarre, Röhrenmonitor, Computer, Diskokugel, diversen Kontrollsystemen, Lichttechnik  
5 min.

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York, Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

### EINFACHE SPRACHE

Die Tötungs-Maschine von Cardiff und Miller steht im Dunkeln. Ein Scheinwerfer beleuchtet einen Knopf. Die Besucher und Besucherinnen können den Knopf drücken. Dadurch haben sie die Maschine eingeschaltet und sind dafür verantwortlich. Die Maschine ist von einer Geschichte inspiriert. Darin werden Menschen mit einer Tätowierungs-Maschine gequält und getötet. Die Bewegungen, das Licht und die Töne regen die Fantasie der Besucher und Besucherinnen an. Die Roboter-Arme foltern ein Opfer, das man nicht sieht. Eine Disco-Kugel, künstliches Fell und dramatische Musik schaffen eine unangenehme Stimmung. Man fragt sich: Wie gehen wir heute mit Krieg, Folter und Gewalt um?

BITTE DEN KNOPF DRÜCKEN UND KUNSTWERK NICHT ANFASSEN

### D

Cardiff und Millers Tötungsmaschine liegt im Dunkeln, nur ein Scheinwerfer macht auf einen Handtaster aufmerksam. Mit der Entscheidung, diesen zu drücken, wechselt der Status der Besuchenden blitzschnell von Aussenstehenden zu Verantwortlichen. Die Struktur der Apparatur ist durch Franz Kafkas Kurzgeschichte *In der Strafkolonie* (1919) inspiriert, in der die Gefangenen ohne Prozess hingerichtet werden, während Bürokraten zusehen und dokumentieren. Eine Tätowierungsmaschine schreibt den Angeklagten so lange ihren Urteilsspruch in den Körper ein, bis diese ihren Schmerzen und Verletzungen erliegen. Mit einer ausgeklügelten Inszenierung von Bewegung, Licht und Sound spielt die Installation mit der Fantasie der Besucher:innen. Die Roboterarme malträtieren ein unsichtbares Opfer; Discokugel, pinkfarbenedes Kunstfell und dramatisierende Begleitmusik hinterlassen einen bitteren Beigeschmack. Entstanden im Kontext der Enthüllungen des Abu-Ghraib-Folterskandals bleibt die Relevanz der Arbeit ungebrochen. Sie stellt die Frage nach dem gesellschaftlichen Umgang mit Krieg und Folter sowie der Eventisierung von Gewalt.

BITTE DEN KNOPF DRÜCKEN UND DAS KUNSTWERK NICHT BERÜHREN

### F

La machine à tuer de Cardiff et Miller est plongée dans l'obscurité. Seul un projecteur attire l'attention sur un interrupteur. La personne qui décide d'appuyer dessus change aussitôt de statut : elle n'est plus extérieure mais responsable. La structure de l'appareil s'inspire de la nouvelle de Franz Kafka *La colonie pénitentiaire* (1919) : sans procès devant les tribunaux, les prisonniers sont exécutés par une sinistre machine, tandis que les bureaucrates observent et documentent. Une machine à tatouer grave le verdict dans leur chairs jusqu'à ce qu'ils succombent à leurs douleurs et blessures. L'installation joue avec l'imagination des visiteurs grâce à une scénographie subtile de mouvements, de lumière et de son. Les bras robotisés maltraitent une victime invisible ; la boule disco, la fausse fourrure rose et la musique aux accents dramatiques rendent la scène encore plus dérangementante. Créée dans le contexte des révélations du scandale d'Abou Ghraib, cette œuvre garde toute sa pertinence. Elle questionne l'attitude de la société face à la guerre et à la torture mais aussi la façon dont nous traitons la violence comme un spectacle culturel.

APPUYEZ SUR LE BOUTON, MERCI DE NE PAS TOUCHER L'ŒUVRE

### E

Cardiff and Miller's killing machine lurks in the dark with only a solitary spotlight to illuminate the ON button. By pressing the button, the visitor ceases to be a detached onlooker and becomes an accomplice. The structure of the apparatus was inspired by Franz Kafka's short story *In the Penal Colony* (1919), in which prisoners are executed by a sinister machine whilst bureaucrats watch and document. This infernal device tattoos the law that the accused has broken ever deeper into his body, until he finally succumbs to his wounds. Cardiff and Miller's sophisticated scenography of movement, light and sound plays on the visitors' imagination. The robot arms appear to be torturing an invisible victim, and the disco ball, pink faux fur and dramatizing music lend the scene a very disturbing sentiment. This work, which was created in the wake of the Abu Ghraib torture scandal, remains as relevant as ever. It questions how we as a society approach war and torture and the way we treat even extreme violence like a cultural event.

PLEASE PRESS THE BUTTON AND DO NOT TOUCH THE ARTWORK



# JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

## THE MURIEL LAKE INCIDENT, 1999

Multimedia-Installation mit Videoprojektion  
und binauralem Sound  
5 min.

Courtesy of Janet Cardiff and George Bures Miller, Luhring Augustine, New York,  
Gallery Koyanagi, Tokyo and Fraenkel Gallery, San Francisco

### EINFACHE SPRACHE

Durch ein Loch im Holzkasten sieht man viele leere Reihen eines kleinen Kinos. Sie reichen bis zu einer Leinwand. Es wird ein kurzer Film gezeigt. Er dauert etwa fünf Minuten. Man sieht Szenen, die nicht zusammenhängen. Die Bilder erinnern abwechselnd an einen unheimlichen Film und einen Western. Aber aus den Kopfhörern kommt nicht nur der Ton zum Film. Man hat das Gefühl, dass man im Kino sitzt. Es raschelt, Menschen essen Popcorn und flüstern. Die Wirklichkeit und die Geschichte verschwimmen. Die Betrachter und Betrachterinnen werden zu einem Teil der Handlung – bis die Geschichte mit einer Überraschung endet.

BITTE KOPFHÖRER AUFSETZEN

### D

Blickt man in den unscheinbaren Guckkasten aus Spanholzplatten, erstrecken sich zahlreiche leere Sitzreihen eines Miniatur-Filmtheaters bis zu einer kleinen Leinwand. Einen ganzen Spielfilm andeutend, startet eine fünfminütige Aufeinanderfolge unzusammenhängender Szenen. Die Schwarz-Weiss-Bilder scheinen mal einem Thriller, mal einem Western nachempfunden zu sein. Aus den Kopfhörern ertönt jedoch nicht allein die Tonspur der laufenden Handlung. Das binaurale Audiosystem gibt den Klang räumlich wieder und versetzt die Besucher:innen inmitten eines Kinopublikums, das raschelt, Popcorn isst und flüstert. Durch das Spiel mit der Wahrnehmung paralleler Realitäten verschwimmen die Erzählebenen. Die Betrachtenden werden Teil des Geschehens – bis die Situation ein überraschendes Ende nimmt.

BITTE KOPFHÖRER AUFSETZEN

### F

Lorsque l'on regarde par l'ouverture pratiquée dans des panneaux d'aggloméré, on voit de nombreuses rangées de sièges vides d'un cinéma miniature qui s'étendent jusqu'à un petit écran. Une succession de scènes disparates, d'une durée de cinq minutes, laisse présager un long-métrage. Les images en noir et blanc semblent s'inspirer tantôt d'un thriller, tantôt d'un western. Les écouteurs ne diffusent pas uniquement la bande-son de l'action en cours. Le système audio binaural restitue le son dans l'espace et place les visiteur-se-s au milieu d'un public de cinéma qui fait du bruit, mange des pop-corn, chuchote. En jouant sur la perception de réalités parallèles, les niveaux de narration s'estompent. Les spectateur-trice-s deviennent partie intégrante du processus – jusqu'à ce que la situation se termine de manière surprenante.

MERCI DE METTRE LES ÉCOUTEURS

### E

Peer into this unassuming plywood box and you will observe a miniature cinema in which the empty rows of seats extend all the way up to the little screen. A five-minute-long sequence of unconnected footage serves as a cipher for a feature film. To judge by the black-and-white images, it is part thriller, part Western. But the headphones play more than just the soundtrack to the scenes being shown. The binaural audio system also reproduces the sounds inside the cinema, where people are whispering, eating popcorn and rustling crisp packets. This interplay of parallel realities blurs the narrative levels and makes us viewers part of the happening – at least until the situation comes to a surprising conclusion.

PLEASE PUT ON THE HEADPHONES



